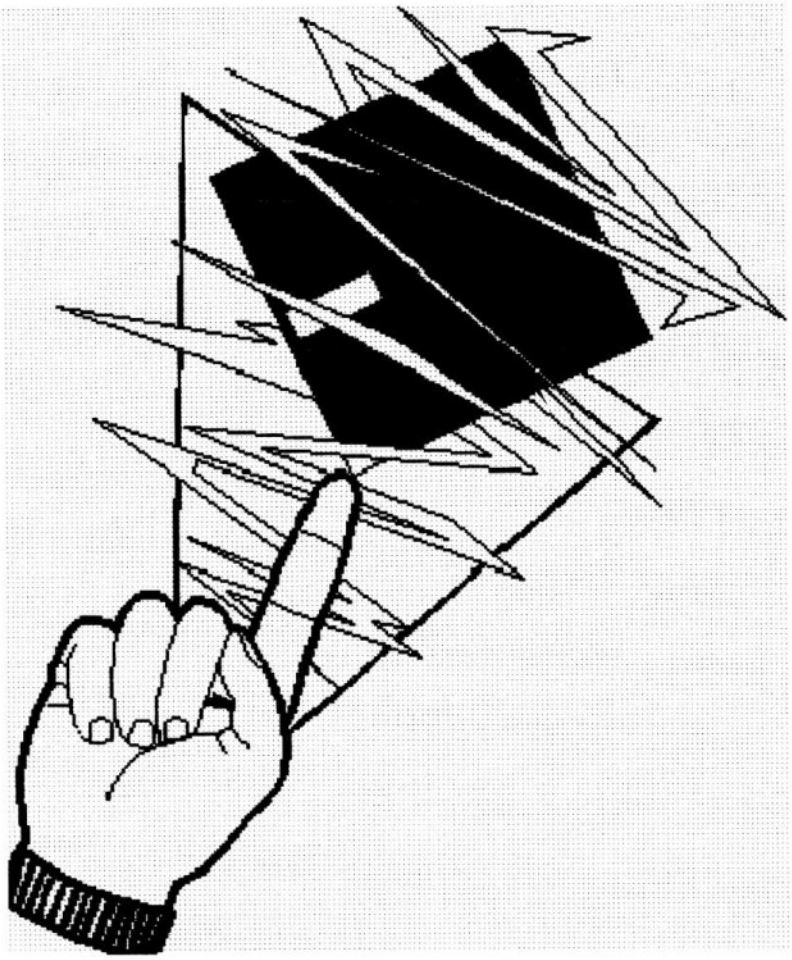
Das Spectrum - User - Magazin



Eine neue Dimension beginnt :
Die SUC-SESSION jetzt mit
ASC "SCENE+" Diskette

Highlights diesen Monat :

- neuer Sinclair-Computer
- OUTLET-Test
- Jahresstatistik

inkl. ASC "Scene+" - Diskette

AUSGABE 01
(166)
Januar '98

INHALTSVERZEICHNIS

Inhaltsverzeichnis/Impressum	2	Back to Basic	12
SINTECH-Verkaufsliste	3	Exklusiv Preview	14
Vorwort	4	Programmtests	14
Leserecke	4	Tips + Tricks	16
News in Kürze	8	Auswertung der Postkarten	21
ZX 2000 PDA	9	Karte zu Monty on the run	24
Fanzines im Test	11	Fast wärs was geworden	28

Diese Ausgabe kratzte haarscharf an den 28 Seiten vorbei. Leider brauchen wir immer 4 volle Seiten um das Heft dicker zu machen. Wir haben also schon mehr Material für das nächste Ma und mit eurer Hilfe können wir die 28 knacken.

IMPRESSUM

Der Spectrum-User-Club ist der älteste existierende Spectrum-Club Deutschlands, der ASC der einzige Spectrum-Club Österreichs. Seit 1998 werden die Club-Magazine SUC-SESSION & SCENE+ zusammen an alle Clubmitglieder versendet. Sie werden gestaltet aus Artikeln der Redaktion wie auch Mitgliederberichten. Alle Mitglieder sind dazu aufgerufen, ihre Berichte als Textfile auf Kassette, +D, Opus, MB 02 oder MS-DOS bzw. handschriftlich oder ausgedruckt auf Papier einzusenden.

Redaktion SUC : Thomas Eberle, Fred Dürkes
Rainäckerstr. 4, D-70794 Filderstadt
Redaktion ASC : Leszek Chmielewski Daniel
Prager Str. 92/11/12, A-1210 Wien
Druck und Heftung: Lichtpauserei Lacerda, Filderstadt
Erscheinungsweise: 2-monatlich mit Diskette oder Kassette
Clubhotline SUC : 0711/775033 (Tel/Fax) Deutschland
ASC : 01/2723463 Österreich
Hardwarefragen : 0711/7456857 (Tel/Fax) Deutschland

WIE WIRD MAN MITGLIED?

Die Mitgliedschaft ist grundsätzlich kostenfrei, aber die Hauptleistung der Clubs, die Magazine SUC-SESSION und SCENE+ als Clubheft kosten DM 10,00 pro Ausgabe oder im Abo 6 Ausgaben für 50,00 DM. Einfache Überweisung auf Konto-Nr. 320506900, BLZ 38070724 Bank 24 unter dem Zusatz "SUC" genügt. Bitte auf der Überweisung möglichst volle Adresse angeben.

PD-BIBLIOTHEK:

Der SUC hat zwei PD-Bibliotheken, die gegen eine geringe Gebühr PD-Programme verschicken. Die Gebühr beträgt bei bis zu 20 Programmen 5,00 DM und von 21-50 Programmen 10,00 DM. Jeweils inklusive Versandkosten innerhalb Deutschlands und Datenträger. Wer Programme einsendet, die noch nicht in der Bibliothek vorhanden sind, hat eine Bestellung frei. Demos sind entweder im Format Opus-Disc oder Kassette erhältlich, die anderen Programme auf +D oder Kassette.

Spiele, Utilities: Peter Rennefeld, Genhodder 19,
41179 Mönchengladbach, Tel.:02161/571141
DEMOS : Manfred Messerschmidt, Wildtaubenweg 64,
71334 Waiblingen, Tel.: 07151/22387

SinTech - VERKAUFSLISTE:

Neu:

Spectrum +2A/+2B Platine voll bestückt		65,00 DM
Spectrum +3 Platine ohne Laufwerk		90,00 DM
+2 Kassettenrekorder		50,00 DM
SPECDRUM Soundinterface mit Drumkit		50,00 DM
Drucker-Interface RAMPRINT mit eingebauter Software		50,00 DM
Programmierbares Joystickinterface		20,00 DM
Floppy 1,44 MB, verwendbar als 720k Laufwerk (Opus/+D)		60,00 DM
Powerkit für Stromversorgung von Floppylaufwerken		15,00 DM
Netzteil für +2A/+2B/+3 (notwendig auch für Powerkit)		30,00 DM
Floppykabel für 2 Laufwerke (Discinterface angeben)		7,00 DM
Abdeckhaube für 48k+/128		12,50 DM
Abdeckhaube für +2/+3		14,00 DM
48k Tastaturfolie		20,00 DM
Farbband original STAR für LC 10 im Doppelpack, 2 Stück		10,00 DM

Umbauten

Umrüstung +2A zu +2 (Joystick, ROM, Userport)		25,00 DM
Umbau Joystickport am +2/+2A/+2B/+3		15,00 DM
Einbau Stereo-Soundschaltung für 128/+2/+2A/+2B/+3		10,00 DM
Einbau Kempston-Interface in +2/+2A/+2B/+3 Gehäuse		25,00 DM

Umbauten nur nach Terminabsprache.

Gebraucht:

Sinclair ZX Spectrum 128k		165,00 DM
Sinclair ZX Spectrum +2 mit Joystickumbau		165,00 DM
Sinclair ZX Spectrum +2 ohne Umbau		150,00 DM
Sinclair ZX Spectrum +2A neuwertig, komplett umgerüstet		155,00 DM
Sinclair ZX Spectrum +2A neuwertig, ohne Umbau		130,00 DM
Sinclair ZX Spectrum +3, eingeb. 3" Laufwerk, ohne Umbau		180,00 DM
Sinclair ZX Spectrum +3, Umbau wie +2A + umschaltb.ROM,	*	150,00 DM
Spectrum 48k (Gummi oder +) komplett		85,00 DM
Sinclair ZX Spectrum 48k in SAGA-Tastatur, komplett	*	135,00 DM
Sinclair ZX Spectrum 48k+ in LMT 68 FX2 Tastatur, komplett	*	135,00 DM
Stereo-Farbmonitor, Philips oder Commodore, ideal am Spectrum		120,00 DM
Netzteil für 48k, 48k+, 128k		30,00 DM
Opus Discovery mit 1 720k Laufwerk		160,00 DM
+D Discinterface		180,00 DM
Joystickinterface 1-Port 5,00 DM, 2-Port		20,00 DM
Interface II		20,00 DM
Sinclair SJS-Joystick für +2/+2A/+2B/+3 ohne Joystickumbau		5,00 DM
Microdrive		25,00 DM
Interface 1		45,00 DM
Multiface One (Hackmodul für 48k)		35,00 DM
Multiface +3	*	50,00 DM
Light Gun mit Spielen		10,00 DM
Timex Sinclair 2040 Printer (kleiner Drucker) + 1 Rolle		60,00 DM
Kempston "E" Drucker Interface		35,00 DM

Dazu noch jede Menge Softwareangebote und Bücher. Fordern Sie unseren Katalog an.
Preise zuzüglich Porto. Alle Angebote solange Vorrat reicht. * bedeutet nur 1x vorhanden. Mitglieder des SUC bekommen 10 % Rabatt auf Hardware.

SinTech
Gastäckerstr. 23
70794 Filderstadt
Tel./Fax: 0711/775033

Vorwort:

Hallo und willkommen,
die erste SUC-SESSION 1998 ist da und wie versprochen auch das erste Mal mit Coverdisk.
Wie gewohnt bieten wir euch News und einen Sack voll Leserbriefe sowie neu auf unserer Coverdisk oder auch Cassette eine kleine Auswahl an PD-Programmen. Richtig los geht es dann, wenn unser neues Konzept sich herumspricht. Wir rechnen mit vielen weiteren Abonnenten in Deutschland oder auch international.
Besonders begrüßen möchte ich auch die bisherigen Abonnenten der SCENE+, die diesmal zum erstenmal die SUC-SESSION sehen. Ich hoffe, daß beide Seiten, die bisherigen ASC und die SUC Mitglieder jeweils den Beitrag des anderen Clubs, also Diskette oder Magazin, als sinnvollen Ersatz dafür sehen, daß wir jetzt nur noch 2-monatlich erscheinen.
Eine Auswertung der Postkarten haben wir auch bereits in diesem Heft. Da es sich ja um eine Postkarte handelte, hätte ja das ensprechende Porto zwar auch genügt, aber viele versandten die Postkarte als Brief. Einige nutzten dies und sandten auch gleich einen Brief mit, was ich für besonders erfreulich halte.
Ich gebe mich hier etwas optimistischer als viele Leser und erwarte dieses Jahr einen Aufschwung, weil wir noch mehr User mit unserer Disc ansprechen können. Dies ist nicht zu optimistisch, wenn man vergleicht, das der SPC viel mehr Mitglieder hat wie wir. Hier hat sich Kontinuität bezahlt gemacht und dahin wollen wir hin....MIT EUCH!

Dann laßt es uns angehen und vergeßt nicht, etwas Werbung für uns zu machen.

Thomas

Leserecke

Auch 1998 führen wir die beliebte "Leserecke" weiter. Was anderswo abgelegt wird, bei uns findet es Verwendung. Eure Probleme und Erfolge stoßen sicherlich auch anderswo auf Interesse, daher drucken wir die Briefe die uns erreichen hier ab, es sei denn dies ist ausdrücklich nicht erwünscht.
Für uns ist es auch der wohl fast einzige Weg zur Kommunikation. Bitte versteht, daß wir nicht jedem brieflich antworten können. Der Aufwand wäre einfach zu hoch. Unsere Antworten könnten auch andere interessieren, schließlich sind wir alles Spectrum-User. Nun aber zu den Briefen die uns seit Dezember erreichten:

Den Anfang macht LCD mit einigen Neuigkeiten und Antworten:
Hi Thomas, Hi Fred, Hi Girls von den Beiden. Da dieser Brief in der Januar/Febuar Ausgabe der SUC-Sessionerscheinen wird, und diese mit einer Coverdisk kommt, möchte ich auf diesem Wege alle Abonnenten begrüßen die sich für uns entschieden haben. Eine Anmerkung: Die draufgeklebten Österreichischen Briefmarken bedeuten nicht daß SUC-Session auch noch hinter dem Mond gefertigt wird, oder daß ich alles übernohmen habe, sondern es ist der preiswerteste Versand den man machen kann.
Vielleicht wird es Euch interessieren daß es offenbar zwei Versionen von Mortal Kombat gibt, und nicht nur eine. Die Vollversion die ich im Dezember aus Rußland bekommen habe hat kleinere, flüssiger animierte Sprites, zu viel Blut und scrollt nicht, trotzdem läuft es nur von Beta Disk. Das einzige gemeinsame was diese Spiele haben, ist die Darstellung der Kämpfer in gewohntem Multichrome Interlace modus. Ich hoffe natürlich daß die Version mit größeren Sprites auch bald fertig sein wird.
Wer Zolyx mochte wird erfreut sein daß es in Rußland genauso beliebt ist, es gibt mittlerweile verschiedenste Clones: Double Xinox, Sexinox u.s.w. bei den jeweils ein im

Hintergrund verstecktes Bild freigelegt wird, und was das für Bilder sind... Der Titel Sexinox sagt wohl mehr als nötig. Außerdem bekam ich einige Disks mit Demos bei denen fast meine Augen rausfielen, solche Effekte sind wohl am Spectrum unmöglich, sondern nur auf dem Pentagon: Full screen overscan der pixelgenau arbeitet! Eine Super Animation die direkt von Disk nachlädt und trotzdem flüssig ist, Ein Verwisch-Effekt mit Pixeln und 3D Rotation, sowie Multicolor Voxel landscape sind nur wenige der Effekte die mich fast veranlaßt haben einen zweiten Pentagon zu kaufen. Auch wenn Thomas meint daß sich die Russen an unsere Geräte anpassen sollen, die werden es mit Sicherheit nicht tun, denn das hieße wohl, weniger Effekte die langsamer ablaufen. In diesem Zusammenhang: Zhenya of World Eyes bietet Pentagon Mainboards für nur 90 USDollar an, a bargain! wie es so schön in England heißen würde. Hier seine Adresse für alle die interessiert wären (Und erwähnt bitte meinen Namen, denn für zehn Bestellungenkriege ich eine Flasche Vodka gratis):

Dalnikovas Eugenijus
Kalvariju g. 142-3
2042 Vilnius
Lithauen.

Hier dann noch eine Antwort für Giorgio Napolitano: Hallo Giorgio, zu Deiner Frage nach den Compilern kann ich folgendes sagen: Zugegeben, Blast ist nur 40 mal schneller und es kann nur 2Kb kompilieren, aber es gibt nur vier Compiler die je nach der Verwendung besondere Beachtung verdienen. Zum einem gibt es den von Thomas angesprochenen USCHI den ich vor einiger Zeit zusammen mit etwas verbesserter Anleitung auf der SCENE+ gebracht habe, dieser Compiler hat aber den Nachteil daß er keine Strings direkt verarbeiten kann (Sprich: LET a$=a$+"P" geht gar nicht), und nur begrenzt mit Floating Point Zahlen umgehen kann (USCHI=Ultra Schneller Compiler für Hundertprozentige Integerarithmetik). Für nur Floating Point eignet sich TOBOS FP am besten und produziert einen sehr schnellen code, nur niemand hat anscheinend eine vollständige Anleitung für dieses PD Programm. COLT von HiSoft bietet einige Erweiterungen wie Sprites, Scrolling, Uhr, Fenster, braucht aber ein riesiges Run Time Modul, mit anderen Worten, dieser Compiler muß mit demcompiliertem Compiler abgespeichert werden um lauffähig zu sein. Der Beste Compiler überhaupt den ich kenne, ist Hisoft Basic, den gibt es in Versionen für 128K und 48K auf einer Kassette, was ihn so gut macht ist daß er den Optimalen Code für FP und INT operationen erstellt (FP leider langsamer als TOBOS), kleine Run Time Bibliothek die man noch weiter reduzieren kann wenn man die Hinweise in der Anleitung beachtet, der Compilierte Code kann von jeder Adresse lauffähig gemacht werden, auch im Screen, sowie sehr viel mehr. Dieser Compiler ist aber auch der teuerste, doch glaube mir, ich habe alle meine Programme mit HiSoft Basic compiliert, und du siehst ja was da herausgekommen ist: Indian Patience und die anderen Spiele von mir die von Thomas getestet wurden. Da ich leider keine Opus habe, könnte ich Dir den USCHI nur dann schicken wenn Du +D Disks lesen kannst, was aber bei 180KLaufwerken nicht möglich sein wird. Ansonsten ist Thomas für Opus zuständig (wieso hat denn Jemand noch 180K Laufwerke? Das sollte verboten werden).

An Rupert Hoffman (Keine Adresse?) Ich bin z.Z. etwas im Streß, aber wenn Du mir schreibst, kann ich Dir Superchess 3.5, Superchess II 2.1, und Chessmaster 2000 (Spanisch, auch 3D darstellung) schicken wenn ich aber die Kassetten wieder zurückbekommen werde wenn die Turniere vorbei sind. Vielleicht finde ich noch in meiner Sammlung einige Schachprogramme die Du noch nicht erwähnt hast. So das wärs schon. Damit die Nicht-Pentagon Besitzer nicht ganz traurig sind werde ich in der SCENE+ dann noch einige Russische Demos Testen die trotz meiner Konvertierungsversuche nicht am Spectrum liefen, könnte ja sein daß Ein anderer (Hi Omega!) mit der Konvertierung mehr Erfolg haben, in diesem Fall werden die Demos dann auf die SCENE+ kommen!

Euer L.C.D., wegen der Adresse seht mal im Impressum nach.

Besten Dank für den langen Leserbrief an unser neues Mitglied der Clubleitung (oder sind wir die neuen? Ist ja auch egal). Wir denken es ist jedenfalls eine gute Sache, wenn der Macher unserer Coverdisk auch im Heft noch etwas zum Besten gibt. Ansonsten gibt es ja noch sein eigenes Vorwort in der SCENE+.

Zum Pentagon sagte ich nicht, die Russen sollten sich an unseren Computer anpassen. Nur sollten sie nicht ständig Diskversionen schreiben, sondern die Ladebefehle so wie jede anständige Demogruppe im Basic unterbringen, so das sie jeder anpassen kann. Bei speziellen Pentagon-Demos wird dies nicht nötig sein, die laufen sowieso nicht, aber den Codern sollte auch bewußt sein, das die

Programme dann lediglich einige wenige erreichen, den die Zahl der Pentagon-Benutzer ist sehr gering.
Uschi habe ich auf keiner SCENE+ gefunden. Auf welcher Ausgabe soll es denn sein? Auf Nr. 2 wahrscheinlich, das ist die einzige die mir fehlt.
Rupert ist ein langjähriges SUC-Mitglied. Seine Adresse ist in der letztjährigen Mitgliederliste genauso, wie sie auch bei der diesjährigen sein wird. Bei Mitgliedern verzichten wir immer auf die Adressangabe.

Weiter zum nächsten Brief:
Hallo Thomas!!
Vielen Dank für das super Dezember Info. War ja mächtig toll und wie ich Dich kenne, machst Du so weiter. Nun ja, vielleicht hast Du ja inzwischen schon meine beiden Artikel bekommen. Ich hoffe sie finden Platz im "neuen" Info...
Viele Gräße Harald R. Lack

Danke für das Lob, Harald. Auch ich war endlich mal zufrieden mit meiner Arbeit was das Dezember-Info betrifft. Ich würde auch gern immer so weiter machen. Man sagt immer, man kann es nicht allen recht machen, aber so schwer ist das gar nicht. Wenn man sich in der Seitenzahl nicht beschränkt kann man wohl alle Aspekte eines Spectrumlebens in eine Ausgabe packen, also Listings, Programmbesprechungen, News, Leserbriefe, Hardware, Spieletips, und so alle glücklich machen. Dies hängt aber auch von eurer Mitarbeit ab. Mir fallen nicht zu allen Themen Artikel ein und ich kenne mich auch nicht überall aus. Vor allem zum Thema Hardware bräuchte ich eure Mithilfe. Harald tut seinen Teil mit seinen Adventurelösungen, vielleicht können andere auch ihre Erfahrungen zu einem Artikel bringen.

Erik Kunze schrieb uns im Internet:
Der Grund meiner heutigen Mail ist mein Spectrum-Monitor. Ich betreibe einen Microvitec Cube Model-Nr. 1431 MZ SN. 167917, der leider kürzlich seinen Geist aufgab. Kannst Du einen Schaltplan auftreiben?

Kann ich nicht, aber vielleicht einer der Leser. Wer Antwort hat bitte bei uns melden, wir reichen dann die Antwort via Internet an Erik weiter.

Auch ein Neumitglied meldet sich zu Wort:
Hallo Thomas!
Zunächst Dir und allen Mitgliedern des SUC persönlich Gesundheit und alles Gute für 1998 und für den Club noch ein recht langes und erfolgreiches Bestehen.
Ich bin mit 57 Jahren schon ein älteres Semester und hatte mich bis 1990 mit DDR-Kleincomputern (KC85/3) und einer selbstbestückten Spectrum-kompatiblen Platine viel beschäftigt. Nach der Wende habe ich einige Originalteile erworben, jedoch aus Zeitmangel und Umzug usw. bis heute nicht benutzt. Jetzt endlich sehe ich wieder ein wenig Licht an meinem Freizeithorizont zum Betreiben meines Spectrums. Aus diesem Grunde habe ich interessehalber das Schnupperangebot aus Computer-Flohmarkt für 1997 genutzt. Für 1998 habe ich soeben den Beitrag überwiesen, so daß Ihr damit ein "stilles" Mitglied mehr habt.
Da Du Nr. 5 des SUC-Magazins nicht mehr liefern konntest, wolltest Du dafür die Nr. 1/98 als Ersatz schicken. Das geht ja nun nicht mehr. Ich schlage daher vor, Du sendest mir ersatzweise Material über das MB02+ einschließlich der Anleitung (siehe NEWS in Heft 162 9/97). Vielleicht kann ich unter Umständen den Wiedereinstieg in die Spectrum-Welt dann gleich auf technisch neuestem Stand beginnen. Wenn möglich lege doch auch Angebotslisten für Hard- und Software von Sintech und den PD-Bibliotheken bei.
Bis zum nächsten Mal
Bernd Schwarzbach

Hallo Bernd,

mit diesem einzigen Brief hast Du Dich schon um den Ruf gebracht, ein stilles Mitglied zu sein. Wenn jeder im Jahr nur einen einzigen Brief schreiben würde, wären das 60 Briefe, also 10 Briefe pro Ausgabe, von den Folgebriefen, weil manchmal ja auch geantwortet wird, wollen wir gar nicht reden.
Du bekommst statt der Januar-Ausgabe noch die Januar/Februar-Ausgabe. So kleinlich sind wir nicht. Danach läuft Dein Jahresabo genau ein Jahr weiter, da Du ja den Beitrag bereits überwiesen hast. Die MB02+ Infos bekommst Du freilich trotzdem.

Heinz Schober hat wieder Anmerkungen zum beliebten MB-02+ Thema:
Hallo Thomas!
Für das begonne Jahr wünsche ich Dir und dem Redaktionsteam erfolgreiche Clubarbeit. Allen Spectrumfreunden ein gutes Spectrum-Jahr! Dir vielen Dank für die Vorbereitung des Weges zum Hersteller bei auftretenden Schwierigkeiten mit dem MB02+. Lassen wir ruhig das Frühjahr herankommen. Es ist ja nichts eilig. Da kann man inzwischen noch ein paar Erkundungen in dem System machen. Offensichtlich hat Dir die Benennung "Entwicklungsgerät" nicht gefallen. Das ist ja aber keine Beurteilung, sondern nur eine Tatsache. Denn:
Die Entwicklung eines technischen Gerätes gilt erst dann als beendet, wenn die folgenden Komplexe korrekt abgeschlossen sind:

1. *Das Gerät*
2. *Das gerätespezielle Zubehör*
3. *Die Gebrauchs/Bedienanleitung*
4. *Die Verpackung*

Letzteren Punkt können wir wegen den speziellen Transportbedingungen entfallen lassen.
Ich will nicht wieder einen befürchteten Megabrief machen, deshalb hier für das bei mir befindliche MB02+ nur die Feststellung eines Einzelbeispieles zu jedem Punkt.
zu 1.) Die Beseitigung offentsichtlicher ROM-Fehler ist noch nicht abgeschlossen.
zu 2.) Für die propagierte Druckermöglichkeit ist noch kein Anpassungsstäck/-Kabel mit einem üblichen standardisierten Steckeranschluß verfügbar.
Für eine eventuelle Eigenentwicklung durch den Gerätenutzer ist eine ausreichende Kenntnis für die Verknäpfung der DMA-Anschläße am Gerät mit denen des Druckers erforderlich. Sonst Risiko für Geräteschäden. Ich warte deshalb lieber noch weiter, bis ich einmal ein solches Objekt geliefert bekommen kann. Dann kann ich auch einmal die Druckmöglichkeit mit dem MB02+ erproben.
Zu 3.: Hier greife ich gleich mal zu dem Stickwort in der Anmerkung von Thomas zu meinem letzten Brief: Das Gerät ist "Batteriegepuffert". Konkret gesagt, das S-RAM ist noch mit batteriegepufferten Speicherbausteinen ausgerästet. Was nun, wenn das Gerät wegen ausgefallenen Batterien streikt? Dazu gehört schon etwas in die Anleitung, wie: Welcher Batterietyp ist eingesetzt? Wie hat das Auswechseln zu erfolgen? gibt es dabei Datenverluste oderist ein genägend großer Stätzkondensator eingesetzt der eine bestimmte Zeit vor Dateiverlusten schätzt?
Da die Batterie sich im geschlossenen Gerätebereich befindet: Gibt es, wenn der Fall wirklich einmal im Garantiezeitraum eintreten würde, GarantieprobleMe wegen Siegelverletzung in diesem Zeitraum?
Und da wir nun einmal beim S-RAM sind, eine letzte Frage, die vielleicht auch später nach Rückfrage beim Hersteller beantwortet werden kann:
Das S-RAM wird als RAM-Disk unterdem Namen Drive 9 genutzt. Wenn man in das S-RAM andere eigene Routinen oder Codefolgen direkt einschreiben will, was ist da zu beachten, daß diese nicht von eingebrachten Drive9-Files überschrieben werden? Gibt es da geschätzte Bereiche oder Methoden die Bereiche zu schätzen? Mit welchen Befehlen kann man in das S-RAM einpagen?
Vorangegangenes soll keinesfalls eine letztenendes ja nutzlose Diskussion zu einer Begriffsdefinition enthalten, sondern lediglich wieder Feststellungen und weitere offene Fragen für am MB02+ Interessierte bringen, die bei meinem -hm- sagen wir mal Erprobungsmuster auftraten.
Tschäß, bis zum nächsten Mal Heinz Schober

Keine Mega-Brief-Gefahr mehr bei Heinz? Was ist los...Du läßt nach...kleiner

Scherz. Um dem gleich vorzubeugen...Deine Briefe sind immer interessant und mit Interessantem wollen wir die SUC-SESSION füllen, also auch mit Deinen Mega-Briefen. Diese Bezeichnung sollte nichts negatives bewirken. Nun aber zum MB02 und Deinem 3 Punkten:
1.) Das Gerät ist fertig und wird sich nicht mehr verändern. Es wird aber sicherlich Erweiterungen in Hard- und Software geben, hoffentlich, denn wenn dieser Support aufhört beginnt ein System zu sterben. Kein Gerät wird jemals so weit sein, das man nichts mehr verbessern kann.
2.) Wie bei Punkt 1 genannt, wird es hoffentlich noch lange Erweiterungen geben. Deswegen kann man ein Gerät nicht ewig "Entwicklungsgerät" nennen.
3.) Es gibt eine komplette Anleitung, mit allen technischen Details. Aber eine tschechische Anleitung hätte Dir nicht geholfen, darum wurden bis zur Fertigstellung der Gesamt-Übersetzung nur die wichtigsten Passagen übersetzt.

Du siehst also, Deine Bezeichnung ist etwas übertrieben. Vergleiche es doch mal mit dem +D. Miles Kinloch veröffentlicht ständig noch Bugfixes, also ROM-Fehlerbehebungen. Auch die Anleitung zum +D war mehr als unvollständig und selbst zur bisherigen MB02+ Anleitung kaum mehr als ein Faltblatt. Dennoch ist es doch immer ein fertiges System gewesen, auch wenn der Druckeranschluß ebenso wie beim MB02+ etwas exotisch ist. Die Anschlüße für einen Drucker sind im Blatt "Hardware Documentations" genau beschrieben. Die verwendete PIO ist der bekannte 8255, der schon im Kempston-Joystick Verwendung fand. Das Kabel ist kein Problem, zumal auch der +D-Hersteller nie ein Kabel selbst lieferte. Auch die Routine um auszudrucken is nicht schwer, verwendet werden Adresse 31 oder 27. Statt LPRINT kann man auch OUT verwenden. Gepaged wird mit Adresse 23. Alles steht in der Hardware-Dokumentation, auch wenn wir es noch einfacher gestalten wollen. Die Frage nach dem geschützten Zugriff auf das S-RAM werden wir noch klären.
Wie lange die Batterie hält ist noch nicht erforscht. Man spricht von min. 2 Jahren. Also keine Gefahr, das die Batterie während der Garantiezeit versagt. Das auswechseln der Batterie stellt ebenso kein Problem dar, bis zum Zeitpunkt des ersten Auswechselns wird sicherlich Dokumentation greifbar sein. Wir werden dies dann auch in die Neufassung der Anleitung aufnehmen. Vielen Dank für den Hinweis.

Björn Eriksson hat eine Bitte:
Ich habe ein Multiface 128 das leider nicht mit dem +D funktioniert. Es gibt verschiedene Versionen des Multifaces. Meine Beinhaltet auch die Save-Funktion an der Opus oder Microdrive. Gibt es jemand der eine neuere Fassung des Multifaces mit +D-Save-Option hat aber sie nicht braucht. Wir könnten dann die Multifaces austauschen. Kosten werden ersetzt. Bitte Deutsch oder English an: Björn Eriksson, Stopvägen 57, S-16835 Bromma, Schweden.

NEWS IN KÜRZE

ZX-Team Treffen
Vom 20.02.98 bis 22.02.98 (hoffentlich erscheint diese Ausgabe vorher) findet wieder ein Treffen der 81er Fans in Ebersberg statt. Das ganze ist in einer Art Feriensiedlung, wo der Veranstalter Wohnung für alle die verbindlich kommen anmietet. Die Adresse dort ist: Schmitt, Hauental 2, D-36157 Ebersburg-Ebersberg. Tel.: 06656/1663.
Für nähere Infos könnt ihr auch Peter Liebert-Adelt kontaktieren, Lützowstr. 3, 38102 Braunschweig. Tel.: 0531/342238 ab 21.00 Uhr.

NEWS IN KÜRZE

KRISTALLKLAR
Die holländische Firma "Crystal Software", spezialisiert auf Computer, die die Öffentlichkeit kaum noch kennt, drängt auf den Spectrum Markt und sucht versierte Programmierer, die deren Spiele konvertieren können. Interessierte User können sich an Crystal wenden: Crystal Software and Electronics, Alex de Vries, Leemveld 158, NL-9407 GE Assen, Holland

HAMMER PD geschlossen
Nach Fountain PD hat Martyn Sherwood nun auch HAMMMER PD übernommen. Somit ist PRISM PD die größte PD-Bibliothek für Spectrum weltweit.

ALCHEMIST PD IM NETZ
Alchemist PD vertreibt die Software jetzt auch über Internet. Die Adresse ist: www.cix.co.uk/-mharrop/index.htm (wobei der Strich vor "mharrop" bei der PC-Tastatur auf dem + liegt, eigentlich das "entspricht" Zeichen ist). Hier findet man nur volle +D Disketten gefüllt mit Software verschiedener Kategorien.

ALCHEMIST ÜBERNIMMT NICHT LERM
Ganz korrekt war die Meldung im letzten Info nicht. LERM SOFTWARE wurde nicht von Alchemist, sondern von PERSONA SOFTWARE, der führende SAM-Gruppe, übernommen. PERSONA hat allerdings nur Interesse an den LERM-SAM-Programmen, die Spectrum-Programme könnten hingegen wirklich rechtlich bei Alchemist landen.

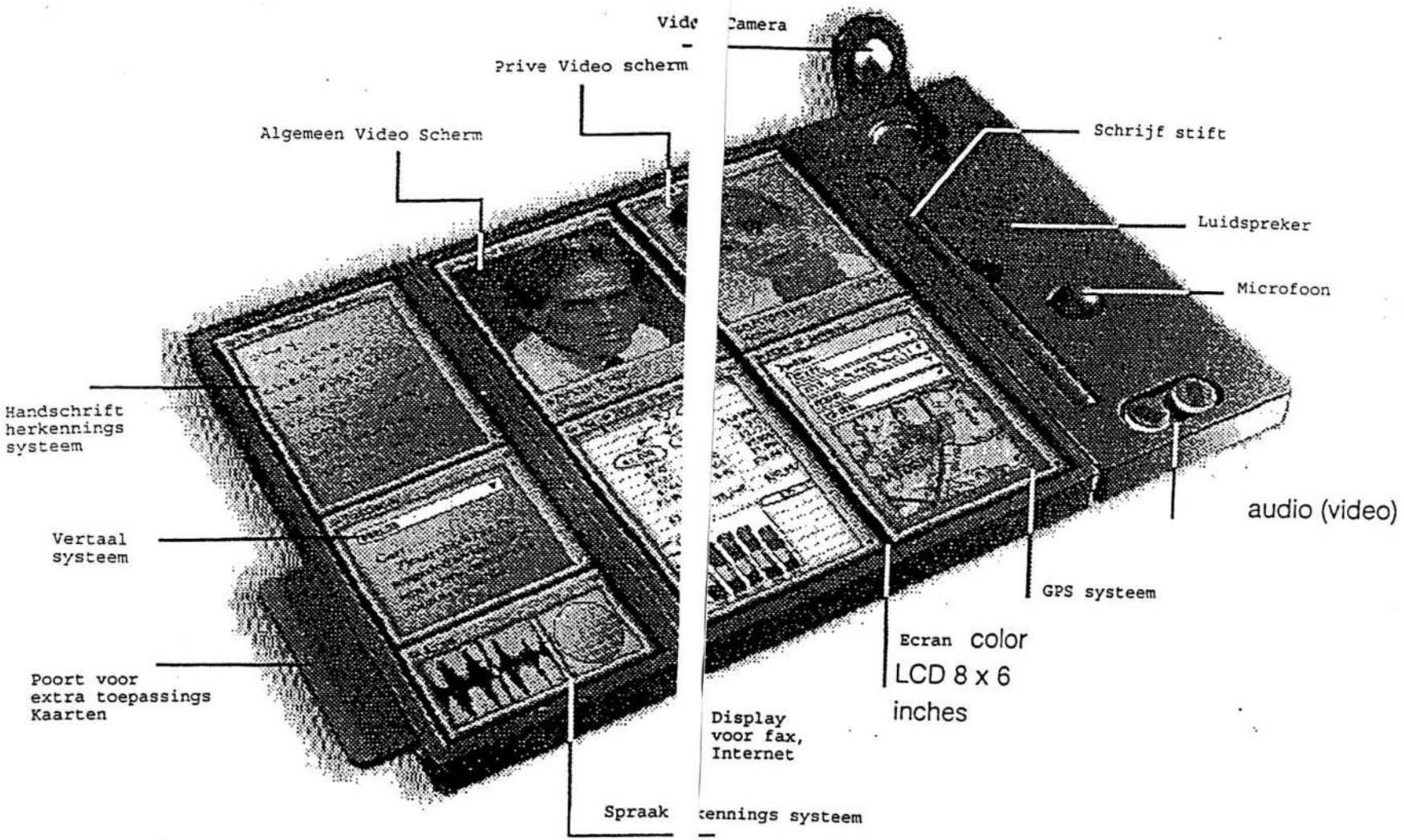
BETA-EMULATOR
Für MB02+ steht ein Beta-Disk Emulator kurz vor der Vollendung. Mit diesem Utility kann man ohne Probleme selbst Disk-Versionen von TR-DOS Spielen laden können. Das heißt natürlich: Keine Ladeprobleme mehr für MB02+ User mit russischen Programmen. SINTECH steht im übrigen in Verhandlung, den Europavertrieb für dieses Programm zu übernehmen, ebenso für einen Opus-Emulator!

DISCDOS UPDATE
DISCDOS ist das wohl umfangreichste Utility für den +3 User. Es verfügt über +D Format und Ladebefehle und im neuesten Update soll es auch möglich sein, Z80-Snapshots direkt von der PC-Diskette zu laden UND zu starten. Der Vertrieb des Programmes wird von Alchemist Software übernommen.

C5 ZU VERKOOPEN
Eine holländische Firma bietet noch 12 Sinclair C5 Elektromobile zum Verkauf an. Die Geräte kosten pro Stück 3.350 Gulden (etwa 3000 DM) + Mwst. Das C5 ist eines der ersten Elektrofahrzeuge für den Straßenverkehr. Es fährt 20 km/h schnell und hat eine Reichweite für 35 km. Im Gefährt hat nur eine Person Platz und es hat einen 30l Kofferraum. Das Chassis ist aus Stahl, die Verkleidung aus Plastik. Wer Interesse hat, bekommt es bei: Match Fine Arts, Numansgors 139, NL3281 HA Numansdorp. Tja, man ist eben Sinclair-Fan oder man ist es eben nicht.

Neuer Computer von Sinclair:
ZX 2000 PDA

folgenden Artikel haben wir dem holländischen Magazin der Gebruikersgroup Groningen entnommen und versucht zu übersetzen:


Vid Camera
Prive Video scherm
Algemeen Video Scherm
Schrijf stift
Luidspreker
Microfoon
Handschrift herkennings systeem
Vertaal systeem
audio (video)
GPS systeem
Ecran color LCD 8 x 6 inches
Poort voor extra toepassings Kaarten
Display voor fax, Internet
Spraak cennings systeem

Vor nicht langer Zeit hörte man von einem neuen Sinclair-Computer. Nun, hier ist das Resultat, über das man Exklusiv im SGG Bulletin lesen konnte.

Der Computer soll sehr leicht sein, aber ausgestattet mit allen möglichen technischen Geräten. So beinhaltet er eine Video-Camera für allgemeine und private Kommunikation. Als echtes PDA-System verfügt er auch über einen Schriftstift und ein Handschrift-Erkennungssystem. Als Extra gibt es auch noch ein Spracherkennungssystem damit das System Französisch, Deutsch, Spanisch und Holländisch verstehen kann. Dafür hat der Rechner keine Tastatur.
Der Bildschirm ist ein kleiner, flacher LCD-Bildschirm mit qualitativ hochwertiger Auflösung und für die Kommunikaton mit auswärts ist ein Modem eingebaut mit integrierten Fax-Internet-Email-System.
Als neuer Sinclair-Standard sind die Emulatoren für ZX81, Spectrum und QL auch gleich dabei, zusammen mit sämtlicher Software für diese Systeme auf einer 2GB Memory Card.

Das Windows-Betriebssystem ist völlig kompatibel mit allen anderen DOS- oder Windows Systemen. Im inneren sind 1 GB on board und die Festplatte neuen Typs verfügt über 16,4 GB. Der Prozessor scheint noch ein Geheimnis zu sein, man vermutet aber einen speziellen INTELL ZXX500 MHZ. Alle benötigte Software wird als Standard mitgeliefert, neue Software kann per Infrarot oder mit dem externen Port übertragen werden.
Wie soll man sich da noch halten. Bis zum Jahr 2000 müssen wir auf diese Wunderkiste noch warten.
Ronald Raaijen

Anmerkung: Leider können wir euch nur diese schlechte Übersetzung des Originaltextes anbieten. Wir wissen auch, das noch nicht April ist, aber wir drucken diesen Artikel trotzdem als Bild von Ronalds idealen Computer. So also könnte der Computer von Sinclair aussehen, leider zum momentanen Zeitpunkt noch eine Illusion. Aber bis zum Jahr 2000 vergeht ja noch etwas Zeit. Vielleicht wird es doch noch wahr.

Fanzines im Test
OUTLET

Das wir jetzt ein eigenes Disc-Magazin haben heißt nicht, das wir andere ignorieren werden. Heute schauen wir auf ein Magazin, das dem Spectrum schon seit über 10 Jahren die Stange hält.
OUTLET hat in dieser Zeit schon alles mitgemacht, was es auf dem Spectrum gibt. Angefangen von Tape-Versionen und Opus bis zum +3 und +D gab es das Magazin in allen Formaten. Derzeit wird es nur noch für +3 und +D vertrieben und hat auch nur noch etwa 100 Leser, die ganze Erfahrung steckt aber immer noch in diesem Magazin.

OUTLET präsentiert sich schon seit Jahren nach dem gleichen Schema. Dieses ist zwar sehr gut, ein update wäre aber angebracht, beispielsweise Richtung AY-Soundeffekte oder 128k Nutzung. So ist also OUTLET nach wie vor auf jedem 48k Specci lauffähig.
Immer regelmäßig jeden Monat geht den Outlet-Abonnenten das Disc-Magazin zu und immer kommt man nach dem Einladen

ähnlich wie bei der SCENE+ in ein Menü, von wo aus man die anderen Teile einladen kann. Toll hierbei ist, daß man quasi ständig ein eigenständiges OUTLET-Betriebssystem im Speicher hat. Bis auf einige Demos und kommerzielle Programme kann man fast immer die Programme wieder verlassen und zurück ins Hauptmenü gelangen ohne den Specci zu reseten oder neuzuladen. Dies bedeutet für die Herausgeber nach wie vor eine Menge Arbeit, den Outlet bietet eine Menge an Programmen jeden Monat.
Leider sind die Programme nicht gerade das neueste am Markt. Speziell im Demo-Bereich hat man viel verschlafen und die veröffentlichten Demos sind teilweise 2-4 Jahre alt. Dafür war man in anderer Hinsicht schneller. Es kommt ja in Mode, ehemalige kommerzielle Programme neu als PD zu releasen. Auf der Dezember-Outlet war z.B. Trapdoor als PD-Version zu finden. Toll für alle, die das Spiel noch nicht hatten.

Die Textteile von Outlet beschränken sich auf ein Vorwort, einige Kleinanzeigen und Programmbeschreibungen. Es gibt noch eine Sektion für längere Stories, in denen über Specci-Probleme oder auch nur über Ufos gequasselt wird. Alle Texte werden über einen speziellen Outlet-Viewer verarbeitet, der den normalen Sinclair-Font verwendet. Dies wird mit Absicht so gemacht, weil die Outlet-Leser auf großen lesbaren Buchstaben bestehen. Allgemein üblich ist aber der wesentlich kleinere 80-Zeichen Satz. Der Viewer ist zwar entsprechend schnell, aber es gehen auch durch die Größe bedingt nicht so viele Zeichen auf dem Bildschirm wie bei SCENE+ oder Alchnews.
Hauptaugenmerk scheint bei OUTLET auf den Utilities zu liegen. Hier findet vor allem der +D-User allerhand nützliches von Kopierprogramm bis zu Verwaltungen oder kleinen Programmen die im +D RAM Platz finden und sich auf Knopfdruck starten lassen. Fast die gesamte Software, von den Demos und ex-kommerziellen Programmen abgesehen, die auf der OUTLET erscheint ist vorher noch nicht auf dem Markt gewesen und daher völlig neu. Es ist unglaublich wie man das Magazin Monat für Monat mit so vielen neuen Programmen füllen kann, vor allem fast völlig ohne Hilfe aus dem Ausland. Nahezu alle Programme stammen von Mitgliedern, die so auch teils ihren Beitrag bezahlen. Für jede Veröffentlichung gibt es nämlich eine OUTLET umsonst und nach Aussage der Herausgeber soll es Leser geben, die noch nie den Beitrag zahlen mußten. Das kann natürlich auch ein Anreiz sein.

Chezron Software ist nicht irgendein Software-Haus, nicht auf Gewinn oder Ruhm aus. Es sind Spectrum-Fans, die sicherlich vorsichtig genug waren um sich als zweites Standbein die PC-Outlet aufzubauen, aber weiterhin dem Specci sehr viel Zeit widmen. Jede Ausgabe erscheint liebevoll gefertigt und kommt immer pünktlich. Es ist für jeden etwas dabei, wobei sicherlich die zu kurz kommen die sich nur für Demos oder nur für Spiele interessieren. OUTLET ist das Magazin für alle und es ist der harte Kern der britischen Programmierer, die dieses Magazin noch unterstützen.
Das Magazin kostet auch für uns Deutsche etwa 30,00 DM (10,00 Britische Pfund) für 6 Ausgaben und kann von Chezron Software bezogen werden. Adresse unter OUTLET auf der letzten Seite.
te

BACK TO BASIC
Teil 2

aus dem englischen von Paul Howard
übersetzt von Stefan Ballerstaller

Anmerkung: Nach den ersten beiden sehr guten Teilen hat der Schreiber David Gwyer wohl die Lust verloren. In der Folge werden die Schreiber des Orginal-Artikels noch öfter wechseln. Wir drucken die Serie so, wie sie im Orginal erschien.

Hallo und willkommen zu "Back to Basic". Zuerst einmal muß gesagt werden, daß diese Reihe ins Schleudern geraten ist, da sich David Gwyer ohne Vorankündigung zurückgezogen hat, sodaß ich für ein bis zwei Monate weitermache. Ich mache dies nicht auf Dauer, deshalb schickt ALLE Briefe an Roy und Julie, bis wir einen neuen Artikelschreiber gefunden haben. Wer bin nun ich? Ich bin eigentlich Paul Howard und werde (als regelmäßiges Feature) die Rubrik "Pauls Programme" ebenfalls in der Spectrum UK machen. Aber jetzt erstmal weiter mit dieser Sektion. David Gwyer hat uns verlassen, nachdem er Farben und Text erklärt hatte, und so werde ich mit den Farben fortfahren mit einigen nützlichen Befehlen, nämlich FLASH, BRIGHT, INVERSE und OVER. Danach erläutere ich ein wenig Überschreiben und Kontrast.

INVERSE, zunächst einmal, vertauscht die Paperfarbe mit der von Ink. FLASH läßt den Text aufblinken. Dies wird mit 0 (aus) oder 1 (an) eingestellt. Versucht folgendes Programm:

```
10 INK 2:PAPER 6
20 PRINT "Blau auf cyan"
30 FLASH 1
40 PRINT "Jetzt blinkt blau auf cyan"
```

Der dritte und nützlichste Befehl (wie ich finde) ist BRIGHT. Er hellt eure Farben auf und kann auf 0 (aus), 1 (an) oder 8 (gleichbleibend) gesetzt werden. Dieses Programm zeigt es euch:

```
10 INK 2:PAPER 6:
   PRINT "Rot auf gelb"
20 INK 1:PAPER 5:
   PRINT "Blau auf cyan"
30 BRIGHT 1
40 INK 2:PAPER 6:
   PRINT "Helles Rot auf gelb"
50 INK 1:PAPER 5:
   PRINT "Helles Blau auf cyan"
```

Nur schwarz sieht immer gleich aus, egal ob es aufgehellt ist oder nicht. Der letzte Befehl, den ich beim Programmieren aber kaum benutze, der aber gut für Grafiken ist, heißt OVER. Er kann Werte zwischen 0 und 1 haben und wird verwendet, um zu überschreiben und zu unterstreichen, wie z.B. so:

```
10 PRINT "Hallo"
20 OVER 1:PRINT AT 0,0;"_____":
   OVER 0
30 PRINT AT 2,0;"A, B und C
   an derselben Stelle"
40 PRINT AT 3,0;"A":OVER 1
50 PRINT AT 3,0;"B";AT 3,0;"C"
```

OVER ändert alle schwarzen Pixel in weiße und alle weiße in schwarze (ein Pixel ist gleich 1/64 einer Zeichenstelle), dort wo das darzustellende Wort sie berührt. Somit kann der Befehl benutzt werden, um Zeilen verschwinden zu lassen, für die Grafikkünstler! Ich mache mir nicht die Mühe, dies im Detail zu erklären, sondern fahre jetzt mit INK und PAPER fort. Nicht nur daß diese ebenfalls zwischen 0 und 7 für die entsprechenden Farben gesetzt werden können, INK und PAPER können auch die beiden Werte 8 und 9 haben. Dies sind zwar keine Farben, bewirken aber Farbeffekte. INK 8 oder PAPER 8 steht für "durchsichtig", ohne die bestehende Farbe zu ändern. INK 9 oder PAPER 9 sind viel nützlicher, denn sie stellen Kontrast her. Wie ihr wohl bemerkt habt, sind einige Farben dunkel und andere hell. Die dunklen sind schwarz, blau, rot und magenta (0,1,2,3), wohingegen die hellen (4,5,6,7) grün, cyan, gelb und weiß sind. Sagen wir zum Beispiel, daß ihr auf PAPER 9 mit INK 3 schreibt. Da magenta eine dunkle Farbe ist, wird die Farbe für Paper zum Kontrast weiß. Würdet ihr in INK 6 schreiben, würde Paper schwarz werden. Kontrast und Überschreiben sind recht einfach zu verstehen und ihr könnt damit rumprobieren. Deshalb habe ich keine Beispielprogramme dazu.

Ich hoffe, dieser Artikel hat euch gefallen. Aber, wie schon gesagt, weiß ich nicht, ob ich auch nächsten Monat "einspringen" werde. Wir brauchen also dringend einen Autor, da der Basickurs so wichtig ist und viele Leute Basic lernen wollen. Wenn jemand glaubt, es auf Dauer machen zu können, dann schreibe er an Roy und Julie. Ich gönne mir jetzt jedenfalls ein Glas Erdbeersaft von Nesquick.

Frohes Programmieren
Paul Howard

Exklusiv-Preview
BLACK RAVEN (Warcraft)

Schon einige Monate habe ich diese Preview ohne zu wissen, das es eine Preview ist. Erst LCD machte mich auf dem Spectrum-Treffen auf den Demo-Vermerk aufmerksam. Jetzt weiß ich natürlich auch warum ich nie hinter den Sinn des Spiels gekommen bin. Es waren eben noch nicht alle Funktionen vorhanden.
Mittlerweile ist dieses Preview auch schon auf der SCENE+ erschienen, da das aber vor der Fusion war, trotzdem dieser Artikel hier.
Dann mal kurz zum Sinn des Spiels, soweit ich dahintergekommen bin. Man schlüpft quasi in eine göttliche Rolle, in der man über sein Dorf wacht. Man kann Bäume fällen und verarbeiten lassen, Wege bauen und natürlich Kriege führen. Den gleich nach dem Fluß, nicht weit entfernt liegt ein anderes Dorf und die Bewohner sind mir nicht wohlgesonnen. Der Computer (der böse Specci) leitet dieses Dorf und versucht ebenso die Oberhand zu gewinnen. In einer Mischung aus Action und Strategie baut man Waffen, gewinnt Freunde und bringt seine Armee zum Sieg.
Mittels eines Steuerkreuzes kann man die einzelnen Charaktere anklicken und dann je nach Art des angewählten Charakters unterschiedliche Dinge ausführen lassen. Der Zauberer kann zaubern (ach was), der Zimmermann Bäume fällen und Wege bauen. Die Soldaten kämpfen und was macht das Skelett?
Nach der Vorabversion bleiben noch viele Fragen offen. Welche Funktionen gehen grundsätzlich nicht und welche sind nur in der Preview nicht enthalten? Kann der Zimmermann Holz an die Forsthütte verkaufen? Wie bestellt der Landwirt sein Feld? Auf alle Fälle ist das Spiel sehr komplex und unheimlich vielseitig. Teils tummeln sich bis zu 20 Sprites auf dem Screen, jeder mit irgendetwas beschäftigt. Dabei ist das Spielfeld zu Beginn völlig zugedeckt und man kann es nur aufdecken, wenn man es erkundet. Mittels eines Zauberspruchs sendet man also unzählige Skorpione auf den Weg die Gegend zu erkunden und schon bald kann man die ganze Landschaft sehen.
Mir will immer noch nicht in den Kopf hinein, wie ein Rechner von 1982 soviel Aktionen gleichzeitig durchführen kann. Auf dem PC heißt dieses Spiel WARCRAFT und sorgt gerade durch seinen Nachfolger wieder für Fuore. Aber wer dieses Spiel kennt, hätte wahrscheinlich nie gedacht, das es auf dem Spectrum möglich wäre. Leider können wir keinen Screenshot bieten, da das Spiel dies nicht zuließ. In Russland soll BLACK RAVEN schon seit Weihnachten 97 fertig sein. Wird es in Englisch oder wie die Vorabversion in kyrillisch sein? Wird es auch eine Tape-Version geben, oder wieder nur Beta-Disk? Wir werden sehen.
te

Programmtest

Name	: Sach-Mat
Hersteller	: Ultrasoft
System	: 48k
Bezugsquelle	: Ultrasoft
Erscheinungsdatum	: 1993

Dieses Programm wurde in der Slowakei programmiert. Wie der Titel schon erahnen läßt, handelt sich es um Schach. Das Programm wird auf einer Cassette ausgeliefert. So weit, so gut... Lädt man nun dieses Programm ein, so passiert es während des Ladens, daß die 2 Laufwerke meiner Opus plötzlich laufen. Dies wurde ausgelöst durch das Laden von Sach-Mat. Man hat sich das ausgedacht, so nehme ich an, daß man die Kassette nicht auf Diskette kopieren kann. Es gibt

andere Arten von Kopierschutz (Anmerkung: Dies ist kein Kopierschutz, sondern die typische Abfrage nach einem Disketteninterface. In diesem Falle würde das Programm weiter von der Diskette laden, wenn es nicht die Opus, sondern ein slowakisches Interface wäre). Weiterhin kann der Specci von der Kassette nicht weiterladen. Notgedrungenermaßen ist man gezwungen, die Diskettenstation vom Spectrum zu trennen (vorher Strom ausschalten). Ob es auch auf das +D zutrifft, kann ich nicht sagen, nehme es aber an.
So, daß Programm läßt sich im 48 k-Modus oder auch vom Tape Loader des 128 er einladen. Nach dem Einladen erscheint links ein Fenster, wo die Züge angezeigt werden. Darunter die Spiel- stärke von 0-9. Ganz unten der Schriftzug Sach-Mat. 2/3 des Bildschirms nimmt nun das Schachbrett mit fast überdimensio- nierten Buchstaben A-H und Ziffern 1-8 ein. Die Farben der Schachfiguren und -brett kann man nicht verändern. Will man Weiß spielen, so drücke b; falls Schwarz, so drücke c. Dement- sprechend dreht sich auch das Schachbrett -eine feine Sache. Danach die Spielstärke wählen. Sehr schön ist es gemacht, daß man während einer Partie jederzeit ganz einfach die Spielstärke ändern kann.
Aber leider fehlt es diesem Programm an vielem. Es passiert doch auch mal, daß man sich bei der Eingabe der Notation, d.h. Zugeingabe sich vertippt. Bei den etlichen Schachprogrammen, zumindest, die ich habe, ist es jederzeit möglich, dies rückgängig zu machen. Sach-Mat erlaubt dies nicht. Dazu passend ist auch feststellbar, daß eine augenblickliche Stellung nicht abspeicherbar ist. Und man kann auch keine Stellung, die man in Zeitungen findet (z. B. Weiß zieht in x Zügen matt), eingeben. Nur einfach Spielen kann man; und sich nicht vertippen.
Dieses Programm weist zehn Spielstärken auf. Die Eröffnungsbib- liothek fällt äußerst karg auf. Es erweckt den Anschein, als kenne es nur 2 Eröffnungen; und zwar das Damengambit und das Damebauerspiel. In der Spielstufe 0 spielt er die Dame recht schnell aus. Jeder Schachschüler lernt jedoch, die Dame nicht zu vorschnell ins Spiel zu bringen, sie ist zwar die stärkste Figur im Schach, aber auch die wertvollste. In dieser Spielstärke ist es leicht, die Dame zu "erwischen" bzw. zu schlagen. In Spielstärke 6 ist das Programm sehr stark. Ich bemerkte, ich verliere das Spiel. Der Turm grenzte meinen König stark ein. Seine Dame hatte nur diagonal zu ziehen und ich bin matt. Er tat es aber nicht. Total unverständlich machte die Dame sich daran, meine restlichen Figuren, es waren 3 Bauern, diese zu schlagen. Ich mache darauf aufmerksam, daß diese Bauern auf der Grundlinie standen, und in diesem Spiel von keinerlei Bedeutung, d. h. in diesem Match total nutzlos waren. Desweiteren war genau auf der gegenüberliegenden Seite 2 Mehrbauern; Sach-Mat hatte also 5 Bauern gegen 3. Weiß das Programm nicht, daß es bei Schach nur darum geht, den König matt zu setzen. Nein, das Programm muß dummerweise erst des Gegners alle Figuren schlagen, um dann das Matt herbeizuführen.
Bei der höchsten Spielstärke, das ist die 9, benötigt Sach-Mat für den 2. Eröffnungszug z. T. über 30 Minuten. Daher habe ich gar nicht getestet, wie lange er für einen Zug im sog. Mittel- speil bei Stärke 9 benötigt. Ich gehe aber davon aus, daß dies mindestens 12-15 Stunden braucht (habe schon viel Erfahrungs- werte im Computerschach gesammelt).
Ich weise auch daraufhin, daß dieses Programm voll in slowa- kischer Sprache gehalten ist; auch die Anleitung. Apropos An- leitung; man braucht sie absolut nicht. Auch ohne Anleitung ist dieses Programm sofort einsetzbar.
Nun, ich denke doch, daß ich die Vorteile und Nachteile von Sach-Mat aufgezählt habe. Es ist bei der Wahl der mittleren Spiel- stärken recht einfallsreich und schwer zu besiegen; aber wenn ich an Nachteile denke komme ich zum folgenden Fazit: Es gibt bessere auf dem Markt!!!
Ich habe nur noch eine Frage: Wieviel soll es eigentlich kosten???
rh
Anmerkung: Da durch diesen Test einige Mängel am Programm auftraten, wird es SINTECH nicht in den Vertrieb nehmen. Interessenten können sich trotzdem direkt an ULTRASOFT wenden:
ULTRASOFT spol.s.r.o., PO Box 74, SK-810 05 Bratislava 15, Slowakei
Der Preis wird so etwa bei 10,00 DM liegen.
te

TIPS + TRICKS

Gleich mit Lösungen zu 2 Programmen können wir diesen Monat aufwarten. Die erste Lösung sandten uns Harald R. Lack und Hubert Kracher, die Karte zu Monty on the run sandte uns Paul van der Laan via e-mail. Aber zuerst zu der Adventurelösung:

Mordon's Quest

Tag allerseits!!

Bei unseren Streifzügen durch die Abenteuerwelten der diversen Adventures machen wir heute Rast bei MORDON'S QUEST. Das Programm besticht durch seine umfangreichen Beschreibungen der Örtlichkeiten und man ist manchmal ziemlich erschlagen von der Anzahl der darin vorkommenden Hinweise. Aber man sollte dabei nicht den Blick für das Wesentliche verlieren. Unsere Aufgabe ist es alle Maschinenteile zu finden, die zu Mordon's Maschine gehören. Allerdings ist das garnicht so leicht, wie es sich vielleicht anhört. Oft sind die insgesamt sieben Maschinenteile gut versteckt. Wesentlicher Puntk des Programmes ist eine große zylindrische Kammer, die eine Zeitmaschine darstellt. Darin kann man dann durch Drücken einer Platte in verschiedene Zeitepochen reisen. Wenn die Maschine zum stehen kommt wird ein möglicher Ausgang angezeigt, der jedesmal durch Zufallsgenerator erzeugt wird. Insgesamt gibt es zwei Ausgänge nach Norden und zwei nach Süden. Um festzustellen in welchen man ist, muß man sie nur betreten, was ohne Gefahr möglich ist. Sollte es der falsche sein, geht es eben zurück in die Maschine und ein neuer Versuch wird zeigen, wo man landet. Hier kurz die möglichen Zeitzonen:

Norden:
1. shingle beach.....Marine area
2. Chalk Hollow.....Roman area

Süden:
1. Large cave.....Jungle area
2. Ante room.....Futuristic area.

Es sei angemerkt, daß wir in der Jungle area starten, die sich unmittelbar hinter unserem Haus anschließt.Noch ein paar Worte zu den Gegenständen, die man in den verschiedenen Locations findet. Manchmal ist es so, daß Sachen erst dann sichtbar sind, wenn man vorher etwas anderes gemacht hat. Wundert Euch also nicht, wenn Gegenstände angegeben sind, die ihr dort nicht sofort vorfindet.

Soviel zu den Hinweisen allgemeiner Art. Kommen wir nun zu den Locations des beiliegenden Planes:

001) In the master bedroom / blanket
002) On a parquet landing
003) In a marble floored entrance hall
004) In the study / newspaper
005) In a small annex / transporter unit, torch
006) Enveloped in a cloud-like mist
007) Near a drainpipe in the mist
008) Surrounded by heavy damp fog

Jungle Area

009) In a small clearing
010) On an east-west pathway
011) On an old elephant enclosure / ivory tusks, length of bamboo
012) On a well used track
013) Still on the jungle track A / bright red berries
014) Still on the jungle track B
015) In a recently cleared area
016) On a dry clearing / long sharp thorns
017) On a thorny pathway
018) At the junction of three tracks
019) Inside a low hut A
020) On a heavily vegetated east-west path
021) On a lush pathway
022) At the centre of a clearing / green frog
023) At an ancient stone pathway
024) At the corner of a path
025) On a pathway leading north and east
026) In the ruins of a walled city
027) Swimming in a sea
028) In a large open temple / jade frog, gems
029) In a small gras clearing
030) Inside a low hut B
031) At the meeting of three paths
032) On an overgrown path

033) In a pleasant clearing
034) In an area invested with bloated flies
035) The path turns here
036) The jungle canopy opens here
037) On an old track / jewel encrusted dagger
038) Inside a walled enclosure
039) Standing in a dried out waterhole
040) The trail ends here / metallic device
041) Inside an enormous stalactite filled cave
042) In a dusty stone chamber
043) Inside a dimly lit chamber
044) In a dingy alcove / Mordon's machine piece
045) At the top of a large pile of rubble
046) In a narrow east-west crawlway
047) At the top of a pile of rubble
048) In a rough chamber / chunk of iron pyrites, diamond
049) inside a large cylindrical chamber

Marine area

050) On a shingle beach
051) Swimming in a murky sea
052) Swept out to sea
053) In extremely violent waters
054) In an underwater basin / aqualung, rowing boat
055) In an underwater tunnel
056) on the ocean bed
057) Near a wall of boulders
058) In an oyster bed / enormous black pearl
059) Under the surface
060) On a clear area of the ocean's surface
061) In an aquatic garden
062) At the end of an undersea garden
063) Standing ankle deep in seawater inside a large cave
064) Swimming along a deep channel
065) Inside a rotting carcass A
066) Inside a rotting carcass B
067) At the end of an undersea channel
068) Inside the stern of a wrecked galleon / metal object
069) In the bow of a sunken galleon / golden doubloons
070) In a submerged east-west tunnel
071) At the bottom of a deep natural well shaft
072) At the water's surface in a shaft
073) At the mouth of a water filled shaft
074) Inside an oval chamber
075) In a small rock chamber
076) Inside a modern workshop / remote control unit
077) At the end of a passageway
078) In the adventure development area
079) In a narrow passageway

Futuristic area

080) In an ante room
081) In an east-west corridor / geiger counter

Roman area

082) Standing beneath the overhang of a chalk hollow
083) At the end of a small road
084) Inside a deserted diary / ring
085) In a large barn / battery
086) Inside the hall of a large farmhouse

Futuristic area (revisited)

087) Eastern end of an east-west corridor
088) In the recreation dome
089) In the library dome
090) Junction of three corridors
091) In a short north-south corridor
092) In a small metallic chamber / strange device
093) North end of a long corridor
094) In a north-south corridor
095) In a long corridor
096) In a large triangular room / tiny ingot
097) Eastern end of a lead walled corridor
098) Western end of a leaden corridor
099) Inside a cryogenic chamber
100) In a featureless metal room
101) In a small circular chamber
102) In the reactor control room
103) Inside the reactor room
104) In a short north-south corridor
105) In a small cylindrical lift
106) The lift stops
107) In a metal chamber / crystal orb
108) In a long northwest-southeast corridor A / small cigar
109) In a long northwest-southeast corridor B
110) At the end of a corridor
111) In an ante room of a metallic

complex
112) In a long featureless corridor
113) At the end of a corridor running northwest
114) In a small octagonal chamber / roman coins, cretan coins
115) In a dimly lit vault / iridescent machine unit

Roman area (revisited)

116) Southern end of an immense viaduct
117) Northern end of a viaduct
118) Standing under an archway
119) Inside a large roman city
120) Passing through a low north-south passageway
121) In the southern quarter of a vast arena
122) In the north quarter of the arena /sword, shield
123) In an north-south tunnel
124) In a complex of catacombs A
125) In a complex of catacombs B
126) In a complex of catacombs C
127) In a complex of catacombs D
128) In a complex of catacombs E
129) In the lair of the minotaur / machine piece

Das waren also die Locations des Planes. Kommen wir nun zur Lösung des Adventures. Wir starten an unserem Ausgangspunkt im master bedroom unmittelbar nach unserem Sturz aus dem Bett:

Take blanket, S, W, N, take newspaper, read newspaper (darin steht, daß eine ältere Frau entführt worden ist), E, N, E, climb drainpipe (wir sehen ein pupurfarbiges Badezimmer bevor wir wieder auf den Boden fallen), N, S, W, S (Mordon erscheint und fragt uns, ob wir ihm bei seiner Suche helfen wollen), yes (der Schrank im Nebengebäude wird dadurch geöffnet), N, E, take transporter (damit können wir alle gefundenen Maschinenteile und sonstige Gegenstände in die Eingangshalle transportieren), take torch, light torch, N, N (durch das Licht der Lampe sehen wir nun einen Ausgang nach Norden der uns in die Jungle area führt), N, E, drop blanket (dadurch haben wir einen sicheren Weg über den Treibsand), E (bei Überschreiten verlieren wir die Lampe, die sich nun wieder im Schrank im Nebengebäude befindet - wir brauchen sie jedoch nicht mehr), take tusks, transport tusks, take bamboo, NW, NW, take berries, NE, SE, E, take thorns, make blowpipe (durch Kombination von Bambus, Beeren und Dornen), N, NW, NE (wir ignorieren das Angebot des Pygmäen), use blowpipe (der Pygmäe ist tot), take pygmy, inventory (aus dem Blasrohr ist nun wieder ein einfaches Bambusrohr geworden), drop bamboo, SW, E (wir sehen uns einer fleischfressenden Pflanze gegenüber), give pygmy to plant (jetzt können wir sicher an der Pflanze vorbei), E, E (Tarzan erscheint und fragt uns, wer der König des Dschungels ist. Es ist der Frosch!), frog (Tarzan gratuliert uns zu dieser Auskunft und gibt uns einen kleinen grünen Frosch), W, W, W, NE, N, E, S, E, E, wir schwimmen in einem See und kehren erfrischt ans Land zurück), N, E, S, SE, SW, S, E, NE, SE, SW, take dagger, SW, E, E, take metallic device, transport metallic device, W, W, NE, NE, NW, SW, W, N, NE, NW, N, W (jetzt sollten wir das tun, was die meisten Barbaren an einem Altar tun. Ein Opfer muA dargebracht werden), sacrifice frog (der Dolch verschwindet und der Frosch verwandelt sich in einen Jadefrosch. Ausserdem erscheinen ein paar Diamanten. Der Wasserfall wird schwächer und gibt einen versteckten Weg nach Norden frei), take jade frog, transport jade frog, take gems, transport gems, N, SW, NW, NE, take piece of machine, transport piece of machine, SW, SE, go rubble, drop transporter, W, W, D, take iron pyrites, break iron pyrites, take diamond, take pyrites, go rubble, E, E, take transporter, transport diamond, D, E, N.

Damit ist das Dschungelgebiet koplett und es gibt keinen Grund mehr hierher zurückzukehren. Wir sind nunmehr in der Zeitmaschine, die den zentralen Punkt des Adventures ausmacht. Wenn das Telephon läutet answer phone eingeben. Eine Stimme sagt: Nicht alles was glänzt ist Gold, ein Hinweis auf unser Pyrit, das nur goldähnlich glänzt. Wir brauchen es später für den jester. Ein versteckter Teil des Adventures liegt unter der

Zeitkammer, aber wir können jetzt noch nicht dort hin, da wir noch nicht die Fernsteuerung haben. Das Telephon brauchen wir später noch einmal um ein Password zu erhalten. Aber dazu brauchen wir erst einmal die richtige Telephonnumer. Wie bereits weiter oben beschrieben können wir nun durch Drücken auf die Platte in eine andere Zeitzone reisen. Weiter gehts nun in der.....

Marine area

Nach der Reise in diese Zone stehen wir am shingle beach, N, N, NW, climb into boat (es sinkt auf der Stelle), D, take aqualung (wir haben nun Luft für exakt 6 Schritte), N, N, N, SE, U, SE (wir holen Luft und können nun nochmal drei Schritte machen), D, N, E (geschafft!), fill aqualung, wear aqualung, W, S, NW, take black pearl, NW, N, N, N (wir sehen einen monströsen Kraken), off lamp (Die Lampe an der Tauchausrüstung - so kann er uns nicht sehen), N, N (alles ist dunkel), on lamp, E, W (damit wir wissen wo wir sind), take glowing object, transport glowing object, transport black pearl, E, take doubloons, transport doubloons, E, E, U, wait, wait (die Flut steigt und hebt uns mit in die Höhe), E, N, N (Der Typ der hier rumhängt ist Spiderman), give newspaper to spiderman (er gibt uns eine Dose mit Sprühfarbe und verschwindet dann, um seine entführte Tante zu finden), take remote control (wir sehen sie hat Druckknöpfe), S, S, W, D, W, W, W, off lamp, S, S, on lamp, S, S, S, S, S, S, U, S, S, drop aqualung, S (zurück in der Zeitmaschine). Auch diese Epoche ist erledigt und benötigt keinen weiteren Besuch. Wir haben ja jetzt die Fernsteuerung und können nunmehr wie folgt fortfahren:

Push button (die Fernsteuerung gibt eine Öffnung im Boden frei), D (wir treffen nun den jester, der nach seiner Art von Schatz fragt), give pyrites to jester (er veranlaßt, daß die Tür sich öffnet), W, E (als wir wieder gehen erhalten wir von dem Designteam einen Maschinenteil), E, S, U, transport piece.

Futuristic area

Vom ante room aus.....E, take geiger counter, W, N, press/push plate.

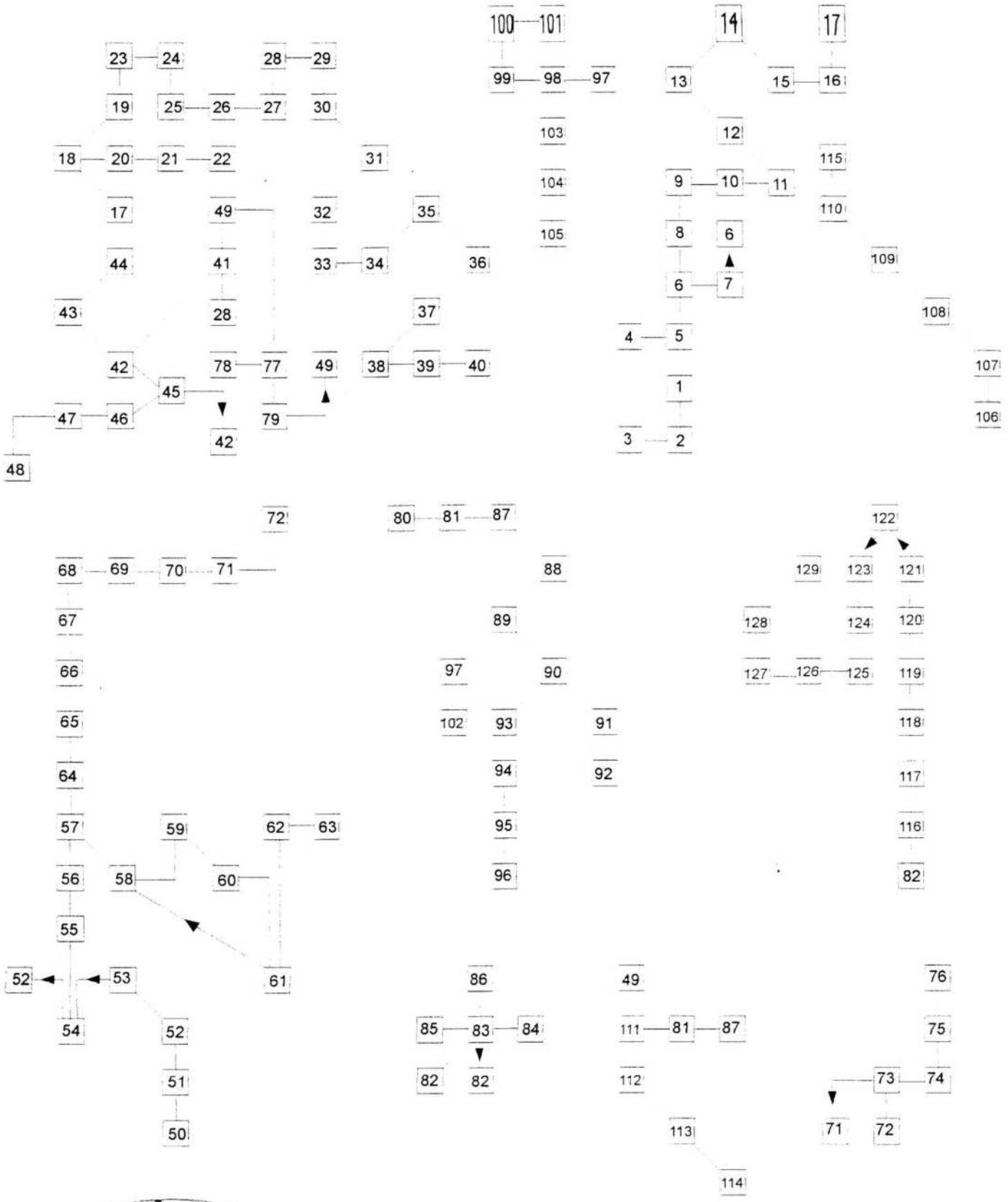
Roman area

Wir sind in der chalk hollow...NE, E, move churns, take ring, transport ring, W, W (der Geigerzähler klickt sehr stark), examine straw (wir finden eine Nuklearbatterie für eine Serie 3 Reparaturandroiden), take battery, E, N (alle sind bei den Spielen), S, S, S, press/push plate.

Futuristic area (revisited)

Ante room....E, drop geiger counter, E, SE, SW, SE, SE, S (eine unsichtbare Barriere hindert uns am Betreten des Raumes), spray paint (wir sehen den Deaktivierungscode 8875), 8875, S, take device, transport device, N, NW, SW, S, S, S, take ingot, transport ingot, N, N, N, NW, W, W, N, E, insert battery, W, S, E, E, touch plate, S, press 3 (der Androide erreicht den Reaktorraum), press 1 (die Tür des Kontrollraumes schließt sich), press 2 (die Türen des Reaktorraumes öffnen sich und der Androide tritt ein), press 2 (die Türen schliessen sich wieder und der Androide beginnt seine Arbeit), press 4 (der Reaktorraum wird dekontaminiert), press 1 (die Türen des Kontrollraumes öffnen sich wieder), N, W, touch plate, S (hier ist jetzt alles in Ordnung), S, S, touch plate (der Lift fährt), N, take crystal orb, transport crystal orb. Hier ist auch noch ein verborgener Weg nach NW), NW (wir aktivieren eine Sensorplatte), NW, take cigar, NW, NW (Ein Androide wiederholt die Worte PASS immer wieder. Dies ist ein Trick um an das Password zu kommen. P ist der 16. Buchstabe des Alphabets, A der 1. und S der 19. Wenn wir das aneinanderreihen erhalten wir 1611919. Das ist die gesuchte Telephonnummer.), SE, SE, SE, S, touch plate (der Lift fährt), N, N, N, E, SE, NE, NW, NE, NW,W, W, N, dial 1611919 (eine aufgenommene Stimme erzählt irgendwas von "Preferance"), S, S, SE, SE, take roman coins, transport roman coins, take cretan coins, transport cretan coins, NW, NW, N, E, E, SE, SW, SE, SW, NW,

Mordon's Quest



Double 'H'
mapped by
Software

W, S, S, S, touch plate (der Lift fährt), N, NW, NW, NW, preferance (die Türen teilen sich), N, take unit, transport unit, S, SE, SE, SE, touch plate (der Lift fährt), N, N, N, E, SE, NE, NW, NE, NW, W, W, N, press plate.

Roman area (revisited

Chalk hollow.....N, N, N, N, N, N, N, take shield, take sword, smoke cigar, transport laurels, S, S, S, W, W, N, SE, kill minotaur, skin minotaur (unser Schwert löst sich auf, aber wir finden das letzte Maschinenteil), take piece, transport piece.

Mordon's Quest ist gelöst. Wir haben 120 treasure points und alle 7 Maschinenteile gefunden.

Das wars dann wieder mal von unserer Seite. Bis zum nächsten Abenteuer an gleicher Stelle....

Harald R. Lack Hubert Kracher

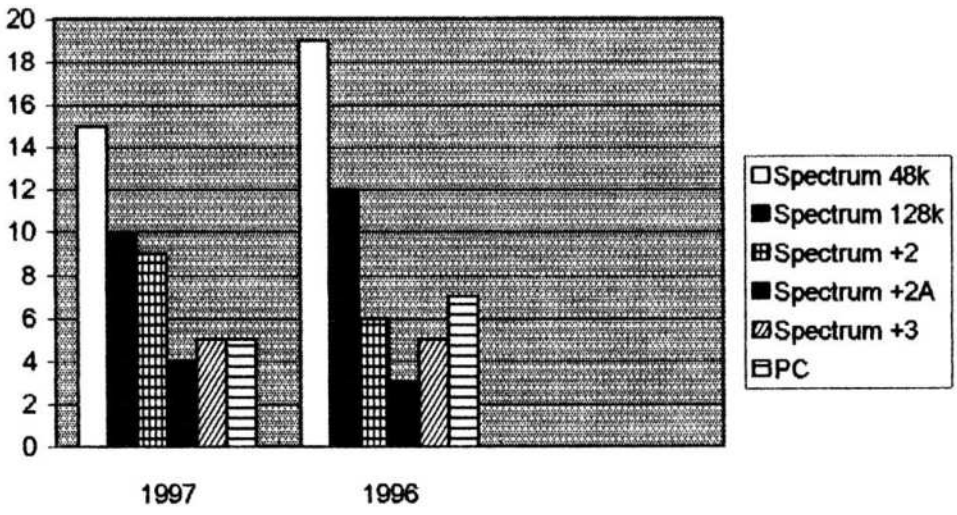
And the winner is...

AUSWERTUNG DER POSTKARTENAKTION

Es ist geschafft. Irgendwann mußte mal ein Schlußstrich gezogen werden und wenn jemand sich wundert, warum die SUC-SESSION erst jetzt erscheint, der sollte erstmal schauen ob er nicht selber mit daran schuld ist. Insgesamt trafen 37 Karten ein, was im Vergleich zu den Vorjahren doch recht gut ist. Doch wie immer frage ich mich, was die anderen mit der Karte gemacht haben. Ist es wirklich so schwer, die Karte zurückzuschicken? Es ist doch im Interesse aller. So fehlen also immer noch knapp 20 Antwortkarten und in der ständigen Hoffnung, daß diese noch kommen, haben wir gewartet und gewartet. Heute ist der 19. Januar 1998 und die SUC-SESSION sollte eigentlich schon verschickt sein, da ja der Postweg bis zu euch auch noch lang dauert. Darum also ist heute zumindest was die Auswertung angeht, die Aktion beendet.
Von den 37 Karten war eine Abmeldung dabei, diese wird also nicht gewertet. Im übrigen war auch eine Anmeldung dabei, so daß der Mitgliederstand unverändert blieb.

Kommen wir zu den Systemen:

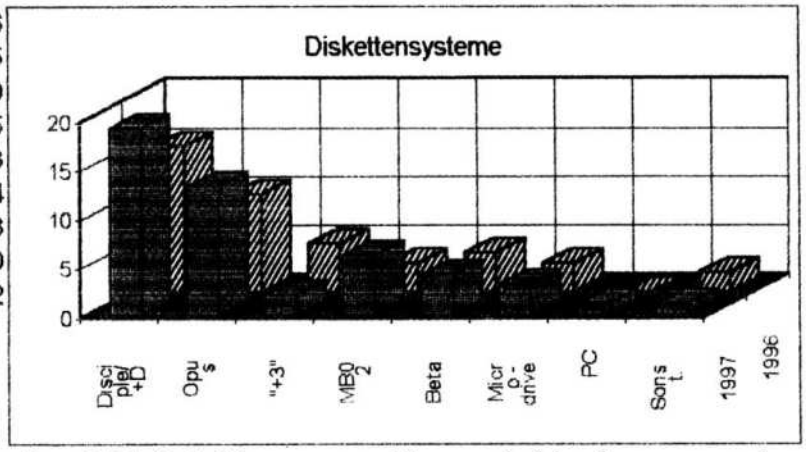
Spectrum 48k	15
Spectrum 128k	10
Spectrum +2	9
Spectrum +2A	4
Spectrum +3	5
PC	5
SAM	1



Es waren Mehrfachnennungen möglich. Dennoch gibt diese Tabelle einen guten Überblick, wie sich etwa die Systeme verteilen und entwickelt haben, auch wenn es wesentlich aufschlußreicher wäre, wenn wirklich alle die Karten zurücksenden würden. Einen 128k hat fast jeder aber der gute alte 48k steht oft zusätzlich aufgebaut. Das heißt aber nicht, das es überhaupt keine reinen 48k User mehr gibt, auch wenn man vielleicht auf die Vorteile eines 128k hinweisen sollte (mehr Speicher, besserer Sound, +2 mit guter Tastatur und stabilem Gehäuse, viele Anschlüße mehr, keine Nachteile)

Nun denn, was hat sich den bei den Diskettensystemen getan?

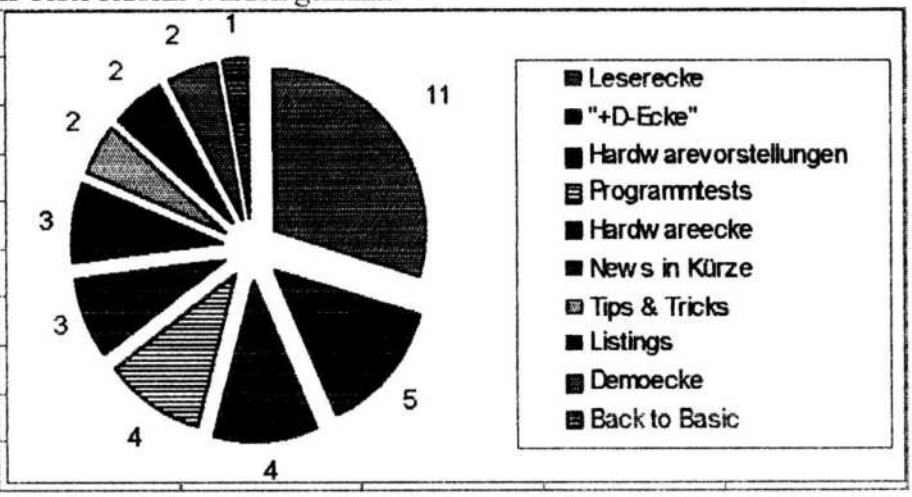
	1997	1996
Disciple/ +D	19	15
Opus	13	10
"+3"	2	5
MB02	6	3
Beta	4	4
Micro -drive	3	3
PC	1	0
Sonst.	1	2



Hier waren es insgesamt deutlich weniger Mehrfach-Nennungen. Aber auch hier kann man einen Trend ablesen. Das +D ist sehr stark, wie bekannt das meistverbreiteste nicht nur in Deutschland. Hinzu kommt hier im übrigen noch, das auch der PC-Emulator +D Disketten lesen kann. Aufwind hat natürlich auch das MB02+ bekommen. Auffallend ist das auch bei den Doppelmeldungen mit Opus/+D zumeist das +D das Hauptsystem darstellt. Dies hat natürlich auch einen Hintergrund, da viele User zuerst die als vom Handel stark unterstützte Opus kauften und sich Jahre später dann das modernere +D noch zulegten. Zum einen hatte man sich an die Opus gewöhnt und eine Menge Software darauf laufen, zum anderen gibt es ja auch einige speziell für die Opus entwickelte Programme. Ich z.B. gehöre auch zu diesen Usern und habe trotz hypermodernen MB02+ ständig auch die Opus aufgebaut. Dort laufen neben eigenen Programmen auch z.B. Faktura von Uffenkamp und die ganzen Anwendungen von Helge Keller. Zwei wichtige Meldungen fehlen im übrigen noch, nämlich die Systeme von Fred und mir (Leszek ist dabei). Wir haben uns selbst von der Postkartenaktion ausgenommen, eine Übersicht über unsere Systeme wird aber in der Mitgliederliste stehen.

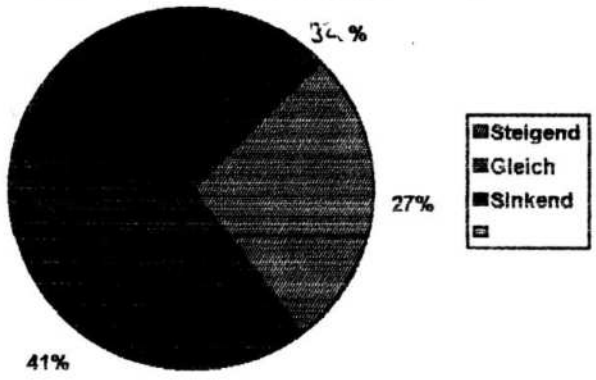
Als nächsten Punkt wollten wir hier das Lieblingsspiel der Spectrum-User vorstellen. Im übrigen, ein Spiel kann über Tastatureingaben oder Joysticksteuerung gespielt werden. Es kann aber keinesfalls ein Textverarbeiter wie Tasword oder DTP sein, auch wenn dies sehr gute Programme sind. Jedenfalls können wir euch das Lieblingsspiel nicht präsentieren, weil die Geschmäcker zu unterschiedlich sind und kein Spiel 2mal gennant wurde. Darum werden wir in diesem Jahr auf unserer Postkarte nach dem besten Programm/Demo fragen, das in 1998 auf unserer Coverdisk veröffentlicht wurde. Das grenzt dann doch etwas ein und wir können einen Sieger küren. Für 1997 gibt es also keine Antwort auf diese Frage.
Daher also zur Rubrikenbewertung. Als beste Rubrik wurden genannt:

Leserecke	11
"+D-Ecke"	5
Hardwarevorstellungen	4
Programmtests	4
Hardwareecke	3
News in Kürze	3
Tips & Tricks	2
Listings	2
Demoecke	2
Back to Basic	1

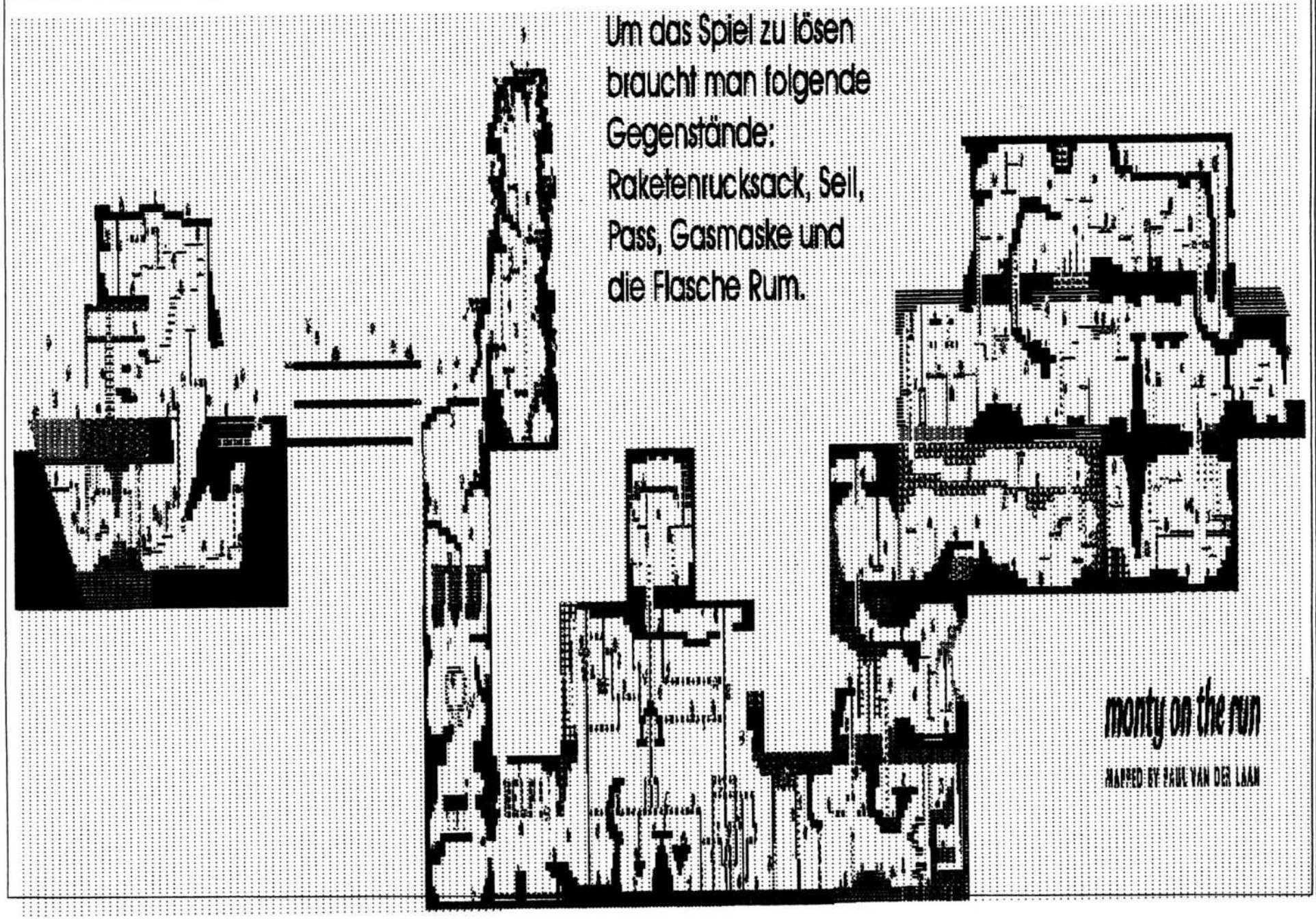


Aber es gab noch viele weitere Antworten. Den meisten gefiel eigentlich alles, einige andere Bemerkungen waren: Die gute Resonanz auf Artikel (wirklich?), Vielfalt der Themen, Faire Berichterstattung von Mönchengladbach (war unsere beste Leistung im letzten Jahr wirklich, einmal fair zu sein?), daß die Themen immer noch nicht ausgehen (finden wir auch gut),. Abschließen möchten wir diesen Part mit einem Super-Satz von Ferdi Junker: „Eigentlich gefällt mir alles gut, besonders das es uns noch gibt!".
Mit dieser Überleitung wollen wir gleich zur Prognose für 1998 kommen.
Wir konnten die Karten in folgende Rubriken einteilen:

- Tendenz steigend 6
- Die Szene bleibt wie sie ist 9
- Die Szene wird ein bißchen kleiner 7



Die meisten glauben also, alles bleibt wie es ist. Diejenigen, die auf eine kleinere Szene getippt hatten, meinten das aber nicht negativ, sondern sehen darin eine Verdichtung des harten Kerns. Die Optimisten wiederrum stützen ihren Glauben an den Spectrum auf die Fusion SUC und ASC sowie auf die steigende Qualität der Programme und Hardware. Hier in der Redaktion ist die Meinung ähnlich ausgefallen. Während ich auf steigende Tendenzen vor allem der Fusion wegen tippe, geht Leszek von gleichbleibender Szene aus und Fred denkt eben wie viele andere an einen kleinen Rückschritt. Aber es gab noch viele andere Meinungen, die nicht in dieses Schema paßten: Mehr Demos, Tote leben länger..., Hält sich hoffentlich noch lange, Es wird noch mehr emuliert, ich hoffe auf mehr Hardwareprojekte, Es lebe der Spectrum, Die Speccy's werden noch lange nicht tot sein, Spectrum und kein Ende, to be continued...
Dirk Berghöfer schlug noch vor, den Erscheinungstermin im Wechsel zum CF zu setzen. Leider können wir uns aber nicht nach dem Computer Flohmarkt richten. Wir haben unsere eigenen Termine, die sich auch nach Urlaubsplanung, Spectrum-Treffen usw. richten müssen. Dennoch versuchen wir nicht gleichzeitig mit dem CF zu erscheinen. Vielleicht bewirkt das eine Belebung der Spectrum-Rubrik dort.

Tja, das war Sie also die große Statistik, die mich Stunden vor den verhassten PC bannte, weil ehrlich gesagt es mit dem Spectrum wahrscheinlich noch länger gedauert hätte. Ich habe keine Übung mit PC Programmen, aber als Spectrum-User und Coder sollte dies kein Problem darstellen. Letztlich kann sich das Resultat auch sehen lassen, glaube ich.
Es hatten dieses Mal fast genausoviel User mitgemacht wie letztes Jahr. Wie jetzt schon x-mal angedeutet, war dies aber immer noch zuwenig. Wenn von den übrigen Usern z.B. 10 Leute eine Opus haben, ist unser Ergebnis ein ganz anderes. Ich appelliere also nochmals, bei der nächsten Aktion wirklich mitzumachen. Dies ist mein Vorschlag als guter Vorsatz in diesem Jahr.
Wir hatten dieses Jahr keinen Preis ausgesetzt, aber vielleicht lassen wir uns im nächsten Jahr etwas einfallen. Zuerst wollen wir dieses Jahr gut hinter uns bringen und natürlich erfolgreich den Club weiter führen.
Abschließen möchte ich nun mit den Worten von Harald Lack: „Wir kriegen das schon hin"!
Te

Diese Karte zu MONTY ON THE RUN sandte unsPaul van Laan im Internet